

REGOLE DELLA MISSIONE

- Non ci sono regole speciali: giocate come al solito, ricordando che i cavi identificati dai segnalini "x"  non sono in ordine.
- Uso degli equipaggiamenti:
 - Le carte **Equipaggiamento** non possono mai essere usate sui cavi contrassegnati con "x".
 - I cavi contrassegnati con "x" vengono ignorati da tutti gli equipaggiamenti, anche quelli personali, dal *Super detector* (n. 5) e dal *Radar generale* (n. 8).

REGOLE DELLA MISSIONE

- Durante la missione, utilizzate sempre i segnalini **Pari/Dispari**   invece di quelli **Info** (           ).

Questo vale quando si commette un errore e per l'equipaggiamento n. 4 (*Post-it*).

Promemoria: dopo la preparazione un cavo rosso non ha "valore", quindi non è pari né dispari.

REGOLE DELLA MISSIONE

- Non appena i primi 2 cavi gialli vengono tagliati, ogni giocatore (a partire dal Capitano e proseguendo in senso orario) sceglie un segnalino **Info** dal tabellone, e lo dà al giocatore alla sua sinistra. Ogni giocatore mette il segnalino che ha ricevuto correttamente davanti alla propria mano (o accanto alla propria mano, se non ha quel valore).

REGOLE DELLA MISSIONE

- I 4 cavi corrispondenti alla carta **Numerata** devono essere tagliati contemporaneamente.
- **AZIONE SPECIALE PER QUESTA MISSIONE:**
Indicare i 4 cavi del valore della carta **Numerata** (senza usare il Doppio detector).
 - Se l'azione ha successo, i cavi vengono tagliati.
 - Se l'azione fallisce, la bomba esplode!
- Alla fine di ogni round, prima del turno del Capitano, scartate 1 delle 7 carte **Equipaggiamento** finché non viene eseguita l'azione speciale. Quando viene eseguita l'azione speciale, ogni carta **Equipaggiamento** rimanente nel mazzetto diventa utilizzabile (indipendentemente dai cavi che sono stati tagliati).

REGOLE DELLA MISSIONE

- Durante la missione, utilizzate sempre i segnalini $\times 1$, $\times 2$, $\times 3$ (  ) invece di quelli **Info** (           ) . Questo vale quando si commette un errore e per l'equipaggiamento n. 4 (*Post-it*).
- Con l'equipaggiamento n. 4 (*Post-it*), potete mettere un segnalino di fronte a un cavo già tagliato.

REGOLE DELLA MISSIONE

- I giocatori non possono dire il valore dei cavi. Possono però fare di tutto per farlo capire: sillabazione, rumori, mostrare un numero con le dita, dire "il numero di giorni in una settimana", ecc.
- Se un giocatore dimentica questa regola e dice un numero ad alta voce, spostate la freccia del detonatore in avanti di uno spazio. Moderate i toni!

REGOLE DELLA MISSIONE

- Al proprio turno, un giocatore deve innanzitutto girare a faccia in giù una delle carte **Numerate** ancora a faccia in su, a sua scelta. Poi deve eseguire un taglio (in coppia o da solo) sui cavi di quel numero. Nei turni successivi, il giocatore attivo può tagliare solo i cavi dei numeri ancora visibili, e così via.
- Quando non ci sono più numeri visibili, le carte **Numerate** vengono girate tutte di nuovo a faccia in su.
- Quando tutti e 4 i cavi di un numero vengono tagliati, la carta **Numerata** corrispondente viene rimossa dal gioco.
- Se il giocatore attivo non ha in mano cavi corrispondenti ai numeri ancora visibili, salta un turno e la freccia del detonatore rimane dove sta. Altrimenti DEVE tagliare i cavi di uno dei numeri visibili.

REGOLE DELLA MISSIONE

- Non appena vengono tagliati i primi 2 cavi gialli:
 - 1 Pescate a caso un numero di segnalini **Info** (📖) pari al numero di giocatori e allineateli a faccia in su.
 - 2 Ogni giocatore (cominciando dal Capitano e proseguendo in senso orario) sceglie uno di quei segnalini e lo mette correttamente davanti alla propria mano (o a lato della propria mano se non ha cavi di quel valore).

REGOLE DELLA MISSIONE

- Capitan Pigrizia non può usare alcuna carta **Equipaggiamento** (ricordate che ha scordato il suo equipaggiamento!).
- Se Capitan Pigrizia fallisce un **Taglio in coppia**, la bomba esplode immediatamente.
- Capitan Pigrizia può partecipare agli effetti degli equipaggiamenti n. 2 (*Walkie-talkie*) e n. 8 (*Radar generale*).

REGOLE DELLA MISSIONE

- All'inizio del turno di ogni giocatore:
 - 1 Il primo giocatore alla destra del giocatore di turno che ha almeno una carta **Numerata**, ne mette una sul tavolo a faccia in giù.
 - 2 Il giocatore di turno gioca il proprio turno come di consueto.
 - 3 Alla fine del turno, la carta **Numerata** nascosta viene rivelata: se il giocatore di turno ha tagliato i cavi del valore della carta, la freccia del detonatore viene fatta avanzare di uno spazio.
 - 4 Il giocatore di turno prende la carta **Numerata**.
- Non appena vengono tagliati 4 cavi dello stesso valore, la carta **Numerata** corrispondente viene scartata.
- Non appena un giocatore ha una sola carta, ne pesca un'altra dal mazzetto (e la rimpiazza, se la carta mostra un numero già tagliato).
- Quando rimane un solo valore da tagliare, scartate immediatamente l'ultima carta **Numerata**.
- Se un giocatore non ha più cavi in mano, allora scarta le proprie carte **Numerate** in fondo al relativo mazzetto.

REGOLE DELLA MISSIONE

Prima di iniziare, riproducete il seguente file audio:



FALLIMENTO: avete diritto a un secondo tentativo gratis. Riproducete ancora una volta il file audio, ma questa volta datevi una mossa!



SUCCESSO: complimenti! La polizia ha raggiunto il lupo cattivo e l'ha arrestato, avendo tutte le prove necessarie. Le cose per lui si mettono male. L'avventura continua: aprite la scatola a sorpresa "Missioni 31 – 42".